

## 1. FUNCIONALIDADE:

F001 – Construir  
questionários

## 2. PROCESSO

SISTEMA

## 3 SISTEMA

WEBSITE

## 4. ATOR

PROFESSOR

## 5. COMPLEXIDADE

MÉDIA

## 6. DETALHE DA FUNCIONALIDADE

- Processo de desenvolvimento de atividades/questões.

## 7. SOLUÇÃO

Cria o sistema que possibilita o usuário montar questões:

1. O ator acessa a opção criar questionário;
2. O ator informa se deseja utilizar o banco de dados ou criar a questão do zero;
  - 2.1 Caso o banco seja selecionado, o ator deve escolher a matéria e série foco do questionário;
3. O ator seleciona/formula questões;
4. O ator informa o modelo da questão (múltipla escolha, aberta, V ou F);
5. O ator pode clicar em “adicionar questão” para aumentar o número de questões do questionário;
6. O ator pode clicar em “concluir” para finalizar o questionário;
7. O sistema exibe a mensagem de “Questionário feito com sucesso!”
8. O sistema retorna um link de compartilhamento;
9. Fim do caso de uso

## 8. PREMISSAS

Ter efetuado login como educador com sucesso no sistema.

## 1. FUNCIONALIDADE:

FOO2- PERFIL DO ALUNO

## 2. PROCESSO

SISTEMA

## 3 SISTEMA

WEBSITE

## 4. ATOR

ALUNO

## 5. COMPLEXIDADE

MÉDIA

## 6. DETALHE DA FUNCIONALIDADE

— PROCESSO DE CRIAR PERFIL DO ALUNO.

## 7. SOLUÇÃO

cria o sistema de perfil do aluno:

1. O ator acessa a opção de criar perfil;

2. O ator informa seu código de aluno informado pelo professor;

2.1 O ator verifica se suas informações estão corretas como (nome completo, nome de usuário, série, turma, escola, disciplinas matriculadas e professor);

2.2 O ator informa e-mail/celular para recebimentos de notificações escolares;

2.3 O ator confirma esta informação pelo código enviado ao canal escolhido(e-mail/celular);

2.4 O ator modifica a senha padrão para o mesmo ter acesso personalizado ao game;

2.5 O ator escolhe avatar para representá-lo no game;

3 cadastro efetuado com sucesso

## 8. PREMISSAS

ter clicado na área de criar perfil do aluno

## 1. FUNCIONALIDADE:

F003 – Perfil do  
Professor

## 2. PROCESSO

SISTEMA

## 3 SISTEMA

WEBSITE

## 4. ATOR

PROFESSOR

## 5. COMPLEXIDADE

MÉDIA

## 6. DETALHE DA FUNCIONALIDADE

— Processo de Realizar cadastro de Perfil do(a) Professor(a)

## 7. SOLUÇÃO

PRÓXIMO SLIDE!

## 8. PREMISSAS

Ter Clicado na Aba de Efetuar Cadastro do Sistema.

## 7. SOLUÇÃO

Cria o sistema de cadastro de professores:

1.0 ator acessa a opção de cadastro;

2. O ator Informa se deseja efetuar cadastro remotamente ou através de links em plataformas Sociais como Gmail ou Facebook.

3. O ator seleciona a opção Remota:

3.1- O Ator informa suas Informações pessoais (Nome Completo, área de Ensino, e-mail, número de celular, Senha, Usuário e etc.)

3.2 - O ator salva suas informações;

3.3 - A Plataforma informa para o Ator a necessidade de confirmação através do E-mail;

3.4 - O Ator confirma o cadastro;

3.5 - Cadastro efetuado.

4. O Ator seleciona a opção de link como as Plataformas;

4.1 - O Ator Clica no Ícone de Uma Plataforma;

4.2 - O Ator Loga na Plataforma selecionada;

4.3 - O Sistema recebe as Informações necessárias da Plataforma Selecionada;

4.4 - O sistema pede a informação de Usuário e Senha;

4.5 - O ator digita as informações e salva;

4.6 - A plataforma pede confirmação por e-mail;

4.7 - O Ator Confirma cadastro;

4.8 -Cadastro Efetuado.

## 1. FUNCIONALIDADE:

F004 – Biblioteca

## 2. PROCESSO

SISTEMA

## 3 SISTEMA

WEBSITE

## 4. ATOR

PROFESSOR/ALUNO

## 5. COMPLEXIDADE

MÉDIA

## 6. DETALHE DA FUNCIONALIDADE

- Processo de visualizar o banco de perguntas já prontas.

## 7. SOLUÇÃO

Cria o sistema que possibilita o usuário utilizar a biblioteca:

1. O ator acessa a aba biblioteca no menu principal.
2. A próxima tela será mostrada com 2 opções de matéria (matemática e português).
3. Ao clicar em qualquer das opções, você irá encontrar os tipos diferentes de perguntas (F ou V, múltipla escolha, etc).
4. Depois de escolher o tipo de pergunta você será capaz de selecionar a pergunta que achar mais interessante.
5. Basta clicar em “adicionar ao formulário” e a pergunta será adicionada ao último projeto em desenvolvimento
6. Fim do caso de uso

## 8. PREMISSAS

Ter efetuado login com sucesso no sistema.

**1. FUNCIONALIDADE:**

F005 – Atividades

**2. PROCESSO**

SISTEMA

**3 SISTEMA**

WEBSITE

**4. ATOR**

CRIANÇA/ESTUDANTE

**5. COMPLEXIDADE**

BAIXA

**6. DETALHE DA FUNCIONALIDADE**

- Processo de interação com o jogo (responder às perguntas do questionário)

**7. SOLUÇÃO**

PRÓXIMO SLIDE!

**8. PREMISSAS**

Ter clicado na aba Jogar/ Responder

## 7. SOLUÇÃO

1. O ATOR CLICA “JOGAR” OU “VOLTAR” PARA RETORNAR À TELA ANTERIOR;
  - 1.1 EM “JOGAR” O ATOR CLICA EM “ESCOLHER JOGO DO BANCO DE JOGOS” OU “INSERIR CÓDIGO”;
    - 1.1.2 ESCOLHER DO BANCO DE JOGOS:
      - 1.1.2.1 PREENCHER FILTRO DE DISCIPLINA E SÉRIE;
      - 1.1.2.2 SISTEMA EXIBE JOGOS/QUESTIONÁRIOS DISPONÍVEIS EM GRADE
      - 1.1.2.3 O ATOR CLICA NO JOGO DESEJADO, EM “ENTRAR” OU “VOLTAR” PARA SAIR DA TELA
    - 1.1.3 ENTRAR COM CÓDIGO:
      - 1.1.3.1 O SISTEMA EXIBE CAIXA DE TEXTO PARA ENTRADA DE CÓDIGO;
      - 1.1.3.2 O ATOR DIGITA O CÓDIGO DO JOGO
      - 1.1.3.3 O ATOR CLICA EM “ENTRAR” OU “VOLTAR” PARA SAIR DA TELA;
    - 1.1.4 O SISTEMA EXIBE A PRIMEIRA PERGUNTA DO JOGO;
  2. O ATOR CLICA EM UMA ALTERNATIVA PARA RESPONDER;
    - 2.1 O SISTEMA MARCA A RESPOSTA CLICADA
    - 2.2 O ATOR CLICA EM “IR”
    - 2.3 O SISTEMA INFORMA A ALTERNATIVA CORRETA, MODIFICANDO A COR DA MESMA;
      - 2.3.1 A RESPOSTA CORRETA ESTÁ IGUAL À RESPOSTA DO ATOR;
        - 2.3.1.1 ANIMAÇÃO/PREMIAÇÃO SURGE NA TELA;
      - 2.3.2 A RESPOSTA CORRETA É DIFERENTE DA RESPOSTA DO ATOR;
        - 2.3.2.1 ANIMAÇÃO SURGE NA TELA;
    - 2.4 O ATOR CLICA EM “PRÓXIMO” PARA ACESSAR QUESTÃO SEGUINTE;
      - 2.4.1 O SISTEMA EXIBE A PERGUNTA SEGUINTE;
      - 2.4.2 O SISTEMA REPETE OS PASSOS 2. AO PASSO 2.3.2.1 ATÉ O FINAL DO JOGO;
  3. O ATOR CLICA EM “FINALIZAR”;
  4. O SISTEMA EXIBE PONTUAÇÃO;
  5. O SISTEMA EXIBE PREMIAÇÃO;
  6. O ATOR CLICA EM “JOGAR NOVAMENTE” OU “SAIR” PARA ENCERRAR;